## AUFBAU - 2 SPIELER

1. Mischt die 36 Mahlzeit-Karten und bildet daraus einen verdeckten Nachziehstapel.
2. Zieht 9 Mahlzeit-Karten und legt sie aufgedeckt in ein 3 x 3 Raster, wie in der Abbildung oben gezeigt.
3. Sortiert die Getränke-Karten nach Typ und legt einen Stapel neben jede der drei Rasterreihen.
4. Legt das Picker-Plättchen unter die linke Spalte des Rasters.
5. Gebt beiden Spielern je ein Coupon-Plättchen, mit der “Benutzt”-Seite nach unten, und eine Spieler-Hilfekarte.
6. Der Spieler, der zuletzt in einem Restaurant gegessen hat, beginnt das Spiel.

## SPIELABLAUF

In jedem Zug spielst du eventuell Getränke-Karten aus, um das Raster zu verändern. Danach nimmst du eine Mahlzeit- und eine Getränke-Karte vom Raster und versuchst, jeweils ein Set davon zu sammeln. Die beiden Spieler sind abwechselnd an der Reihe, bis eine der Bedingungen für das Spielende erfüllt ist (siehe Abschnitt Spielende).

## IN DEINEM ZUG

Jeder Zug besteht aus zwei Phasen, die der Reihe nach ausgeführt werden. Nachdem beide ausgeführt wurden, ist der nächste Spieler an der Reihe.

### GETRÄNKE-PHASE

Du darfst eine Getränke-Aktion durchführen, indem du Getränke-Karten auf ihren Nachziehstapel zurücklegst oder dein Coupon-Plättchen umdrehst:

- **3 x Heißgetränke-Karten zurücklegen**
  Entferne eine Mahlzeit-Karte aus dem Raster und lege sie unten auf den Mahlzeit-Stapel. Fülle das leere Feld vom oberen Ende des Mahlzeit-Stapels wieder auf.

- **3 x Jelly-Bubbles-Karten zurücklegen**
  Vertausche die Positionen von 2 Mahlzeit-Karten auf dem Raster. Keine der beiden Karten darf sich in der gleichen Spalte wie das Picker-Plättchen befinden.

- **3 x Kühlgefäß-Karten zurücklegen**
  Nimm eine Mahlzeit-Karte, indem du eine der beiden Spalten auswählst, unter denen sich kein Picker-Plättchen befindet. Nimm dann die Getränke-Karte in derselben Reihe. Fülle das leere Feld sofort wieder mit der obersten Karte des Mahlzeit-Stapels auf. Schiebe das Picker-Plättchen in die nächste Spalte und überspringe die Mahlzeit-Phase. Diese Aktion entspricht genau einer normalen Mahlzeit-Phase, und jeder dieser Vorgänge wird im Folgenden genauer erklärt.

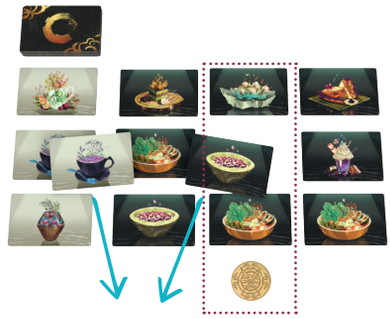
- **Dein Coupon-Plättchen umdrehen**
  Wenn auf deinem Coupon-Plättchen nicht “benutzt” steht, drehst du es um und führst dann eine der drei Getränke-Aktionen aus.

Wenn du zu Beginn dieser Phase 5 Getränke-Karten hast, musst du alle Karten einer Sorte zurück auf den entsprechenden Stapel legen. Wenn du mindestens 3 Karten dieses Typs abgeworfen hast, kannst du die oben beschriebene Aktion durchführen.

**Wichtig:** Du darfst nur eine Getränke-Aktion pro Zug durchführen.

### MAHLZEIT-PHASE

Du musst nun 1 Mahlzeit-Karte aus dem Raster nehmen und darfst nur eine Karte wählen, die in derselben Spalte wie das Picker-Plättchen liegt. Dann ziehst du die oberste Getränke-Karte, die in derselben Reihe liegt wie die genommene Mahlzeit-Karte. Diese beiden Karten werden aufgedeckt vor dir platziert, sodass alle Karten für beide Spieler sichtbar sind.



Du musst nun das Raster wieder auffüllen, indem du die oberste Mahlzeit-Karte vom Stapel ziehst. Lege die neue Mahlzeit-Karte aufgedeckt auf den leeren Platz im Raster. Verschiebe dann das Picker-Plättchen so, dass es sich unter der nächsten Spalte nach rechts befindet. Wenn das Picker-Plättchen schon in der äußersten rechten Spalte lag, schiebe es unter die äußerste linke Spalte.

**Hinweis:** Wenn es keine Mahlzeit-Karten mehr gibt und das Spiel noch nicht zu Ende ist, spielt ihr mit weniger als 9 Karten im Raster weiter.

## SPIELENDE

Setzt das Spiel fort, bis eine der Bedingungen für das Spielende erfüllt ist:

### SIEG MIT DRILLINGEN

Wenn ein Spieler zu einem beliebigen Zeitpunkt 3 übereinstimmende Karten mit 3 verschiedenen Arten von Mahlzeiten (3 Drillinge) hat, gewinnt er das Spiel sofort.

### SIEG MIT PAAREN

Wenn am Ende eines Spielerzuges nur noch 6 Mahlzeit-Karten auf dem Raster liegen, endet das Spiel sofort. Jeder Spieler muss dann die Anzahl der Mahlzeiten zählen, zu denen er **genau** 2 übereinstimmende Karten hat (Paare). Das heißt, ihr zählt nicht die Mahlzeiten mit, für die ihr alle 3 übereinstimmenden Karten habt (Drillinge). Der Spieler, der die meisten Paare hat, gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der sein Coupon-Plättchen nicht benutzt hat. Besteht auch dann noch Gleichstand, gewinnt der Spieler, der die meisten Getränke-Karten vor sich liegen hat. Gibt es immer noch einen Gleichstand, teilen sich die Spieler den Sieg.

## SOLO-SPIEL

Im Solo-Spiel spielst du gegen einen künstlichen Gegner, den Automa.

### SOLO-AUFBAU

Ignoriere die Anweisungen für den Aufbau des Mehrspieler-Spiels und befolge stattdessen diese:

| SCHWIERIGKEITSGRAD | COUPONS | SPIELER SIEG | AUTOMA SIEG |
|---|---|---|---|
| LEICHT | 2 | 3 Drillinge | 4 Paare |
| MITTEL | 1 | 3 Drillinge | 4 Paare |
| SCHWER | 2 | 3 Drillinge | 3 Paare |
| EXTREM | 1 | 3 Drillinge | 3 Paare |

1. Lege die Getränke-Karten zurück in die Schachtel, sie werden im Solo-Spiel nicht verwendet.
2. Wähle einen Schwierigkeitsgrad aus der Tabelle oben aus und verwende die entsprechende Reihe für dieses Spiel.

3. Mische die Mahlzeit-Karten und lege sie verdeckt vor dich hin, um den Mahlzeit-Stapel zu bilden.
4. Ziehe 9 Mahlzeit-Karten vom Stapel und lege sie offen in ein 3 x 3 Raster.
5. Lege das Picker-Plättchen unter die äußerste linke Spalte des Rasters. Lege dann das Solo-Plättchen links neben die unterste Reihe des Rasters.
6. Nimm 1 oder 2 Coupon-Plättchen, je nach gewählter Schwierigkeit, und lege sie mit der "Benutzt"-Seite nach unten vor dich.
7. Du bist Startspieler.

### SOLO-SPIELABLAUF

Du darfst eine Getränke-Phase durchführen, indem du eines deiner unbenutzten Coupon-Plättchen auf die benutzte Seite drehst. Dann darfst du eine der drei Getränke-Aktionen durchführen, die auf der Spieler-Hilfekarte angegeben sind. Du darfst nur ein Coupon-Plättchen pro Zug verwenden.

Für deine Mahlzeit-Phase gelten die gleichen Regeln wie im Mehrspieler-Spiel, mit der Ausnahme, dass du keine Getränke-Karten nimmst.

Nach deinem Zug ist der Automa an der Reihe. Er nimmt sich die Mahlzeit-Karte, die sich sowohl in der Spalte des Picker-Plättchens als auch in der Reihe des Solo-Plättchens befindet. Diese Karte wird dann aufgedeckt in den Mahlzeit-Bereich des Automas gelegt. Sein Zug endet, indem er das Picker-Plättchen nach den Mehrspieler-Regeln und auch das Solo-Plättchen bewegt. Das Solo-Plättchen wandert immer eine Reihe nach oben, es sei denn, es befindet sich in der obersten Reihe; in diesem Fall wird es in die unterste Reihe verschoben.

**Hinweis:** Das bedeutet, dass sich das Picker-Plättchen in jedem Zug des Spielers bewegt, das Solo-Plättchen aber nur alle zwei Züge, da es sich nur in den Zügen des Automas bewegt.

Nachdem der Automa seinen Zug beendet hat, bist du wieder an der Reihe. Das Spiel wird auf diese Weise fortgesetzt, bis eine Bedingung für das Spielende erfüllt ist.

### SOLO-SPIELENDE

Setze das Spiel fort, bis eine der Bedingungen für das Spielende erfüllt ist:

#### MENSCHLICHER SIEG MIT DRILLINGEN

Wenn du zu einem beliebigen Zeitpunkt 3 übereinstimmende Karten mit 3 verschiedenen Mahlzeiten hast, gewinnst du das Spiel sofort.

#### AUTOMA-SIEG MIT PAAREN

Wenn der Automa **genau** 2 übereinstimmende Karten in der Anzahl an Mahlzeiten hat, die von der gewählten Schwierigkeit vorgegeben wird, endet das Spiel sofort und der Automa gewinnt. Das bedeutet, dass Sets von 3 Mahlzeit-Karten nicht für einen Automa-Sieg mit Paaren zählen.

#### AUTOMA-SIEG DURCH AUSDAUER

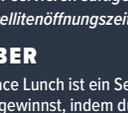
Wenn am Ende eines Spielerzuges nur noch 6 Mahlzeit-Karten auf dem Raster liegen, endet das Spiel sofort und der Automa gewinnt das Spiel.

*Das Multiversum hat dich verwöhnt mit seiner unglaublichen Vielfalt an Orten und Kreaturen, die du erleben kannst. Du riechst Gewürze schon von Weitem, deine Poren weiten sich, deine Kiemen kitzeln und deine drei Mägen knurren wie ein symphonischer Chor. Schneller als ein Lichtstrahl eilst du zur Quelle des leckeren Geruchs, deine Geschmacksknospen laufen heiß, während du das leuchtende Schild am Horizont erblickst: "Wir servieren saftige Speisen und würzige Tränke während der Satellitenöffnungszeiten!"*

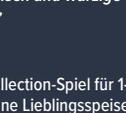
## ÜBER

Space Lunch ist ein Set-Collection-Spiel für 1-2 Spieler, bei dem du gewinnst, indem du deine Lieblingsspeisen wiederholt isst. Wenn du oft genug verschiedene Gerichte isst, gewinnst du das Spiel, doch dein Gegner hat seine eigenen Pläne und kann dir die Siegermahlzeit vor der Nase wegschnappen!

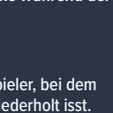
## SPIELMATERIAL



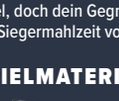
36 Mahlzeit-Karten
(3 x 12 verschiedene Arten)



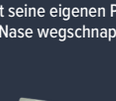
15 Getränke-Karten
(5 x 3 verschiedene Arten)



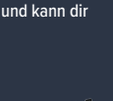

2 Coupon-Plättchen



1 Picker-Plättchen



1 Solo-Plättchen



2 Spieler-Hilfekarten

## CREDITS

**Game Design:** Simona Greco and Marco Rava
**Illustrator:** Natalie Dombois
**Publisher:** ThunderGryph Games
**PM and Art Direction:** Gonzalo Aguirre Bisi
**Game Editor:** Pierpaolo Paoletti
**Rulebook Author:** Jonathan Cox
**Rules Proofing:** Cristina Aguirre Bisi
**German Translation:** Matthias Leo Webel
**Graphic Design:** Daniel Tosco
**Mockups:** Erick Tosco
**Thanks to the Support of:** Cristina Bisi and Luis González

## SPRACHEN

Digitales Regelheft erhältlich
thundergryph.com/matchbox

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2°,
41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com
© 2022 ThunderGryph Games, Alle Rechte vorbehalten.